MICROCIVILIZATION | SÉRIE POLDA | PLOT OF THE DRUID | WALLWORLD

FREEPORT

03

Kingdom Come Deliverance II

Legenda pokračuje!

2024/06

FREEPORT MAGAZINE
číslo #03
16. 6. 2024
ISSN: 3029-5300

Vydavatel:
Marcel Mojžíš
IČO: 21218455
redakce@freeportmag.cz

Sídlo:
Jiráskova 1317, 25263 Roztoky

Autoři: Marcel Mojžíš, Daniel Kubík, Tomáš Říha, Filip Kunz

Korektura: Magdaléna Mojžíšová, Marcel Mojžíš

Sazba a grafická úprava: Tomáš Říha

Periodicita: alespoň 1x za 2 měsíce

freeportmag.cz

Podpořte Freeport

tap / klik tady

@forendors.cz/freeportmag

❤ Podpora magazínu ❤

Přednostní vydávání

Bez reklam

Role na Discordu

a další bonusy

Vážené hráčky, vážení hráči,

týdny uběhly jako voda a třetí Freeport je na světě! Nové čtenáře srdečně vítáme a stálým moc děkujeme za přízeň! Chtěli bychom znát vaši zpětnou vazbu na náš malý nezávislý časopis. Budeme moc rádi, pokud necháte komentář na Facebooku, Forendors nebo redakčním e-mailu a dáte nám vědět, jaké články vás baví, abychom mohli i nadále připravovat obsah, který budete číst rádi.

Duben přinesl velkou událost pro český videoherní trh. Bylo oznámeno pokračování RPG Kingdom Come: Deliverance. Na rozhovor tak dorazil PR manažer studia Warhorse Tobias Stolz-Zwilling a prozradil několik informací ohledně očekávaného pokračování. České hry doplňuje ohlédnutí za Poldou Pankrácem a originální česká 4X klikací strategie Microcivilization.

Jako v každém čísle představujeme také zajímavé indie videohry. Tentokrát to je skvělý pixel artový roguelite Wall World kombinující exploraci a tower defense, nebo point and click adventura Plot of the Druid. V té se hráč ujme role neúspěšného studenta magie ve světě inspirovaným humorem Zeměplochy.

Novinkou třetího čísla je rubrika Handheld, kde se budeme zabývat hrami na cesty, zejména pro konzoli Nintendo Switch. Prvním článkem je Filipova recenze portu RPG Hogwarts Legacy. Nechybí ani stálé rubriky Stalo se a Retro, soutěž o nezávislou videohru, nebo tip na zajímavý hardware.

Nezapomeňte odebírat náš Facebook, Instagram a připojte se do komunity na Discordu, kde probíráme všechno možné – indie, deskovky i off topic.

Příjemné čtení přeje

Marcel Mojžíš, šéfredaktor

Obsah

Editorial	4
Obsah	5
Microcivilization - Malá velká strategie	6
Historie a budoucnost poldy Pankráce	10
KCD2 – Rozhovor s Tobiasem z Warhorse	20
Wall World. Jednou jsi dole, jednou nahoře	28
Plot of the Druid připomene Terryho Pratchetta	34
Solidní převodovka? Metal Gear Solid!	40
Hogwarts Legacy na Nintendo Switch	42
Nový Switch oficiálně	48
Česká deskovka uspěla na Itch.io	49
Konzole K101+ je nový Game Boy Advance	50
Soutěž	52
GAME OVER	53

MICROCIVILIZATION - MALÁ VELKÁ STRATEGIE

Marcel Mojžíš | @moyzis92

Microcivilization

Jestli hledáte menší strategii, která naplňuje pořekadlo „easy to learn, hard to master“, jste u Microcivilization na správné stopě. Vývojář Ondřej Homola přišel na konci loňského roku s originálním mixem zdánlivě nemixovatelných žánrů – mobilní idle klikací hry a 4X strategie o budování a rozkvětu národa.

Jestli je tedy na vás *Civilizace* od Sida Meiera příliš obrovská, možná se vám bude líbit tahle Mikrocivilizace. Autor je zcela nezávislým vývojářem a hry programuje po večerech bokem k zaměstnání. Mikrocivilizace je jeho první komerční hrou a soudě dle velmi kladných recenzí na Steamu se trefil do vkusu mnoha hráčů. V běžné

klikačce na mobilu stačí mačkat jediné tlačítko a hra za vás pak něco dělá. Typicky je to sběr nějakého zdroje a jeho následné uplatnění třeba v boji s nepřítelem. Moc mozkové aktivity není většinou vyžadováno. Tuhle základní mechaniku používá i Microcivilization, ale inspiruje se 4X strategiemi a přidává více komplexity, tím pádem i nároků na přemýšlení.

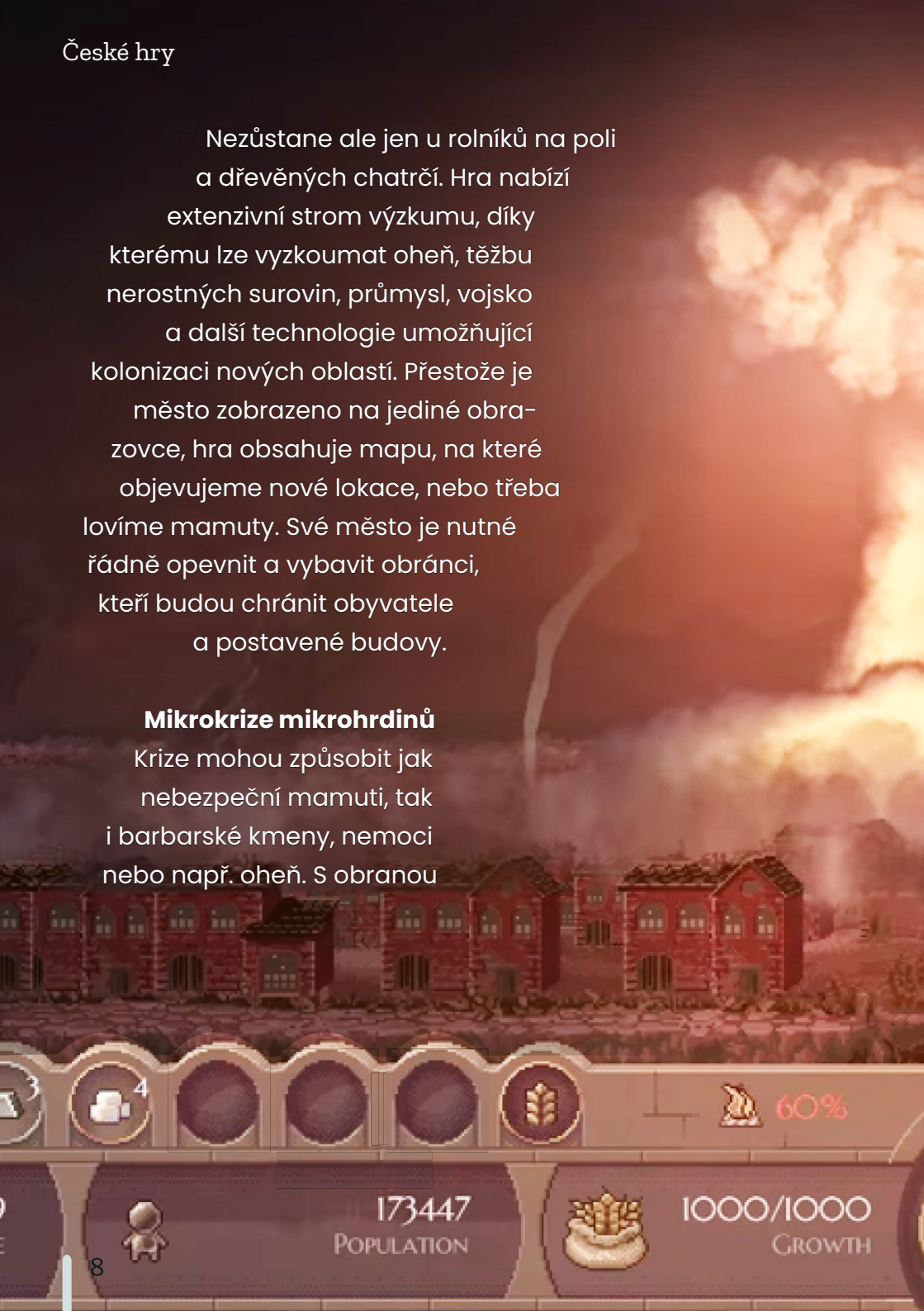
Mikroekonomika a mikroboj

Ve hře se ujímáme civilizace, přesněji jediného pixel-artového panáčka s jedním domečkem. Naším úkolem je vybudovat prosperující říši. Klikáním pěstujeme obilí, díky kterému se do oblasti stěhují další obyvatelé (předpokládám, že se nemnoží dělením), a získáváme dřevo nutné k budování nových obydlí.

Nezůstane ale jen u rolníků na poli a dřevěných chatrčí. Hra nabízí extenzivní strom výzkumu, díky kterému lze vyzkoumat oheň, těžbu nerostných surovin, průmysl, vojsko a další technologie umožňující kolonizaci nových oblastí. Přestože je město zobrazeno na jediné obrazovce, hra obsahuje mapu, na které objevujeme nové lokace, nebo třeba lovíme mamuty. Své město je nutné řádně opevnit a vybavit obránci, kteří budou chránit obyvatele a postavené budovy.

Mikrokrize mikrohrdinů

Krize mohou způsobit jak nebezpeční mamuti, tak i barbarské kmeny, nemoci nebo např. oheň. S obranou



pomůžou též unikátní hrdinové, kteří při nasazení přidávají rozličné bonusy (vyšší výroba na klik, vyšší poškození a podobně).

Microcivilization klame tělem. Pod jednoduchým pixelartovým kabátkem se skrývá překvapivě propracovaná strategie, která zabaví na dlouhé a zábavné hodiny. Hráči si ve Steam recenzích pochvalují zejména chytré mechaniky a znovuhratelnost. Hra stojí 17,49 €, a jestli se nechcete hodiny učit komplikovaná pravidla, ale přesto se chcete dobře zabavit, rozhodně se vyplatí dát jí šanci.

HISTORIE A BUDOUCNOST POLDY PANKRÁCE

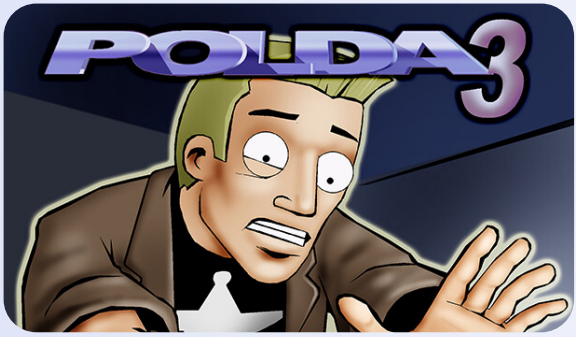
Marcel Mojžíš | @moyzis92

Polda - herní série

Na konci 90. let byly ve světě populární point-and-click adventury od LucasArts nebo Sierry a tuzemští vývojáři se snažili svézt na nastoleném trendu. Přestože kvalitativně nedosahovaly české adventury výšin Secret of Monkey Island nebo The Dig, bodovaly díky češtině. Když se k tomu přidal i profesionální dabing, bylo zaděláno na solidní úspěch. Do dnešních dní přežila jediná značka, a to adventurní série *Polda*. Aktuálně se připravuje osmý díl, který by měl vyjít v zimě 2026, kdy bude Polda slavit osmadvacáté narozeniny! Připomeňme si historii nejslavnějšího českého poldy a podívejme se, co se chystá v novém pokračování!

Polda aneb s poctivostí nejdřív pojdeš (1998)
Na prvním dílu usilovně pracovalo studio Sleep Team, pozdější autoři legendární střílečky Bulánci. Ke konci vývoje pracovali autoři až čtrnáct hodin denně. Snaha se vyplatila, Polda se za necelý měsíc stal třetí nejprodávanější hrou roku 1998! Příběh se točil kolem únosu dvojice postav a vyšetřování, jenž dostal na starost místní policista Pankrác. Byl to klasický mix komických a absurdních situací významně okořeněných profesionálním dabingem, o který se postaralo studio Zima Software. Druhý díl pak přešel zcela pod křídla studia Martina Zimy.

Polda 2 (1999)
Ve druhém dílu se policista Pankrác vydává vyšetřovat zdánlivě obyčejný požár hotelu. Příběh se postupně vyvine v debatu nad klonováním lidí. Oproti jedničce se zápletka mírně komplikuje a narůstá počet různých obrazovek na dvojnásobek, což hře velice prospělo. Ač si v dobových recenzích hra odnesla solidní sedmičku a na další komerční úspěch bylo zaděláno, recenzenti nechválili hlavně technické zpracování.



Polda 3 (2000)
Ve trojce Pankrác pátrá ze zatím neobjasněných důvodů už jen jako soukromé očko po ztraceném kuchaři a hokejistovi Jaromíru Jégrovi. Jak jsme zvyklí, zápletka se všemožně komplikuje a brzy je z toho cesta okolo světa. Grafika nabízí některé modernější efekty (odlesky, stíny apod.), avšak za světovou špičkou stále zaostává. To ale nezabránilo třetímu Poldovi, aby se opět stal hitem. Fanoušci série a klasického poldovského humoru si přišli na své. Navíc jsme se tu poprvé podívali do různých světových metropolí, což přidalo na různorodosti prostředí.

Polda 4 (2002)
Čtyřka je za mě jednoznačně nejlepší Polda. Díky předrenderovaným 3D prostředím a příklonu k třetímu rozměru u postav hra významně prokoukla a už nevypadala jako chudý příbuzný zahraničních adventur. Navíc se příběh trochu uklidnil a zvážněl, což kvituji ze všeho nejvíc. I tady cestujeme napříč prostorem, k tomu tentokrát ovšem i časem, a nahlédneme i do orwellovské alternativní současnosti. Zažijeme spoustu komických situací a neschováme se ani před typickým humorem. Vtipy jsou už ale dospělejší a lépe dávkované.

Polda 5 (2005)
Pátý díl se nese opět ve znamení cestování časem. Tentokráte je Pankrác najat agenturou, která se zabývá opravami časoprostorových abnormalit, jako kdyby vypadla z Asimovova románu Konec věčnosti. Bohužel příběh už netáhne tak jako ve čtvrtém dílu, jeví se spíše jako nastavovaná kaše ke čtyřce a podivný cell shading efekt navozující pseudo komixovou grafiku také není bůhvíjaký. Pořád je ale hra zábavná a místy i vtipná. V porovnání s předchůdci ale zamrzí krátká herní doba. Na dlouho to vypadalo, že se jednalo o posledního Poldu, neboť tomu konec hry nasvědčoval.

Polda 6 (2014)
Šestka vyšla po dlouhých devíti letech a můžeme ji nazvat soft rebootem série. Ignoruje se zde konec předchozího dílu a hra se významně proměňuje. Tvůrci hlásali návrat ke kořenům. Pankrác tak opět bydlí v malé vesničce Lupany a příběh je podobně ujetý jako ten v roce 1998. Zápletka se netočí kolem únosu a kotletek na hrášku,

ale kolem ukradeného seznamu vítězů Oscarů, který musí Pankrác najít. Když vám zavolá Barák Obama s hlasem Jiřího Mádla, nejde odmítnout. Zamrzí zjevné faktické chyby, kdy jsou do loupeže zapleteny i seriálové postavy, avšak seriály mají vlastní cenu – Emmy. Kvalitativně je šestka asi lepší než pětka, ale ona ujetost příběhu nemusí sednout všem.

Polda 7 (2022)
Zatím poslední Polda pokračuje v nově nastoleném trendu. Grafika se poprvé mezi díly nemění a drží si velmi osobitý styl airbrush pozadí a 3D postav s ručně dokreslovanými detaily. Grafika je jednoznačně nejlepším aspektem nové série. Příběhově se i tady setkáváme se známými tvářemi, tentokráte ze světa politiků a influencerů. Pankrác se z Lupan přesouvá až do Wembley, aby přišel na kloub záhadnému přistání mimozemšťanů. Sedmička se snaží o parodii všech možných celebrit, ale moc se jí to nedaří. Tedy pokud vás nepobaví triviality jako Ronald Trumpeta, Andrej Hrabiš nebo Elon Mlask. Komolení jmen mi jako puberťákovi možná přišlo vtipné v roce 2000, ale o dvaadvacet let později bych chtěl vidět víc. Dabing se ale stále drží na výši a fanoušky série rozhodně neurazí. Luděk Sobota je stále skvělý a je až s podivem, jak dlouho u této herní série vydržel.

Polda 8 (2026?)
Stejně jako v předchozím případě i osmička sází na crowdfunding. V době psaní článku má vybráno už skoro dva miliony a je tak jasné, že i osmička nakonec vznikne. Producent a programátor Petr Svoboda se chce s Pankrácem důstojně rozloučit. Luděk Sobota si tak zahraje Pankráce naposledy a pomyslně předá pochodeň nástupci. Hrát tak máme poprvé v historii Poldy za celkem tři postavy – Pankráce, Moniku z předchozího dílu a zatím tajnou postavu, jež má být právě pomyslným nástupcem. Odzvonit má světu celebrit a vrátí se klasická pátračka. Pankrác bude unesen a Monika se jej bude snažit zachránit. Za tento krok jsem moc rád, parodování celebrit autorům moc nešlo a doufám, že se společně s cestami časem vrátí i trochu vážnější pojetí, jak by se k důstojnému rozloučení hodilo. Humor konce 90. let považuji už za notně zastaralý a moc rád bych v tomto směru viděl v osmém Poldovi evoluci.

Jako bonus k osmičce se dočkáme i malé adventurky dovysvětlující neshody mezi koncem pětky a počátkem šestky, aby příběhová linie navazovala. Má být temnější, což bych jako fanoušek přál celé sérii, pokud s osmičkou neskončí nadobro…

Pojďte s námi
diskutovat
nad
nesmrtelností
indie a retra na

Discord

server
Freeportu

Kingdom Come
Deliverance
II

"RATAJE JSOU JAKO JEDNA ULICE V KUTNÉ HOŘE," ŘÍKÁ TOBI Z WARHORSE

Marcel Mojžíš Tobias Stolz-Zwilling

Největší česká hra letošního roku bude bezesporu Kingdom Come: Deliverance 2 od Warhorse Studios. Šest let autoři pilně pracovali na pokračování příběhu Jindřicha ze Skalice a v dubnu vyšel první trailer. Přinášíme rozhovor s PR managerem studia Warhorse Tobiasem Stolz-Zwillingem.

Dobrý den, Tobi, mockrát děkuju za Váš čas! Nedávno zveřejněný trailer ke KCD2 napověděl, kam se příběh posune. Český ráj a Kutná Hora. Na jaké další pamětihodnosti a přírodní útvary se mohou hráči těšit?
Dobrý den, zatím jsme prozradili jen to, že se děj bude odehrávat na Trosecku s krásným hradem Trosky a na Kutné Hoře s obrovským městem Kutnou Horou. Více zatím neprozradíme.

V úryvku autoři zmiňují, že Kutná hora byla největší výzva. Co bylo na její tvorbě nejtěžší a jak byste porovnali její rozlohu se Sázavou z jedničky?

Kutná Hora je opravdu obrovské místo a hráči, kteří vědí, jak obvykle děláme věci v Kingdom Come: Deliverance, si mohou představit, jak hluboké jsou naše systémy. Nejenže bude mnohem více NPC na jednom místě, ale budou mít denní cykly a podobně. Rataje jsou v porovnání jen jako jedna ulice v Kutné Hoře.

Z traileru je zjevný grafický posun oproti jedničce. Můžete odhadnout HW nároky, zda si hráč, který dnes hraje jedničku na střední či vyšší detaily, bude moci pustit dvojku bez upgradu PC?

Optimalizace se obvykle provádí až na samotný konec vývoje, takže je příliš brzy dělat informované odhady.

V ukázce jsme viděli propracovanější mimiku postav. Jak se proměnila technologie animací obličejů oproti z prvnímu dílu?

Obecně lze říct, že KCD2 samozřejmě staví na základech první hry, ale všechny systémy, animace, funkce atd. jsme vylepšovali. Například jsme si pro každou zbraň najali zvlášť kaskadéra do studia, abychom natočili animace. Věříme, že to výrazně zlepší celkový pocit bojového systému.

Jaké novinky připravujete v boji zblízka?

Samozřejmě jsme také vylepšili soubojový systém tak, že ho chceme udělat přístupnějším než byl v prvním díle. Ne tak, že bychom ho zásadně změnili, stále je založen na základech jedničky. Nicméně má být přístupnější, aniž by ztratil svou komplexitu. Například meč nabízí různé kombinace úderů, triků a tak dále. Zatímco člověk, který se nechce učit složitější techniky, si může vzít palcát nebo sekeru a prostě se prosekat skrz nepřátelské linie.

Viděli jsme kuše a palné zbraně. Změní se ovládání střelných zbraní oproti lukům, které známe u KCD1?

Nás samozřejmě mrzelo, že kuše nebyly v prvním dílu, proto jsme rádi, že je konečně máme. Zatímco střelba z luku je docela složitá záležitost (ve skutečném světě i ve hře), kuše nabízí mnohem jednodušší přístup... Je to stejné jako v opravdovém životě.

Můžete prozradit, jak dlouho po ukončení jedničky začíná druhý díl? Jindra se zdá starší.

Je to jen otázkou dnů nebo týdnů. Jindra se zdá být starší nebo jiný, protože samozřejmě herec Tom McKay trochu zestárl, ale hlavně jsme vylepšili technologie, a toho jsme chtěli využít, aby Jindra vypadal ještě lépe. (smích)

V traileru jsem identifikoval Jana Ptáčka, záporáka Markvarta, Istvána Totha, nebo faráře Bohutu. Poznal jsem je správně? Můžete říci, se kterými známými postavami se ve dvojce setkáme?

To si ještě necháme pro sebe.

Rozloha herního světa má být dvojnásobná oproti KCD1. Můžete prozradit nějaké vedlejší aktivity mimo questy, kterými svět zaplníte?

Novinky si ještě necháme pro sebe, ale rozhodně přidáme všechno, co už znáte z prvního dílu. Možná bych ale zmínil kovářství jako novou aktivitu.

V traileru jsme viděli úryvek z vaření lektvarů. Můžete prozradit, zda se dočkáme ve dvojce nějakých nových profesí nebo zda stávající profese doznají úprav?
Zmínil bych kovářství jako novou aktivitu, takže syn kováře bude konečně moci kovat svůj vlastní meč. 😊

Budeme moci plnit úkoly různým způsobem jako v jedničce? Byly zde provedeny nějaké změny?
Ano, myslím, že tento fakt se stal tak trochu trademarkem Kingdom Come. Takže i teď hráče nevedeme za ručičku, ale necháme je plnit questy tak, jak sám preferuje – různými možnostmi.

Bude se Jindřich muset učit vše znovu, nebo bude možné třeba importovat postavu z prvního dílu?
Importování savů nebo statů z prvního dílu nebude možné.

Je něco, na co jste ve dvojce obzvláště pyšní, co v jedničce nebylo, ač jste to třeba plánovali?
Určitě implementace Kutné Hory byla nejen obrovskou výzvou, ale je to i věc, na kterou jsme hrdí. Všechny ty

krásné baráčky, uličky, trhy a příběhy, které se tam budou odehrávat, jsou opravdu něco, na co se hráči mohou těšit.

Mezi vydáním jedničky a dvojky došlo k akvizici studia Warhorse spol. Koch Media. Jak ovlivnil nový vydavatel tvůrčí proces KCD2?
Tvůrčí proces to vůbec neovlivnilo. Máme dobré vztahy s naším vydavatelem.

Původní Kingdom Come vyšlo nedávno na Switch. Musím říci, že jsem jej koupil v den 1 a nelituji. Hraje se překvapivě dobře! Předpokládám, že Switch není aktuálně vůbec v plánu pro druhý díl, je to tak?
Tak Switch verzi jsme nevytvořili my, takže pokud by se někdo rozhodl to udělat, není problém... Ale momentálně plánujeme pouze verzi pro PC, PS5 a Xbox Series.

Přemýšlíte nad kompatibilitou s aktuálními handheldy jako jsou Steam Deck, ROG Ally, či Legion GO?
To si ještě necháme pro sebe.

Trailer oznámilů vydání KCD2 na konec roku 2024. Na e-shopu Originalky.cz můžeme vidět datum vydání 22. 11. 2024. Můžete potvrdit toto datum?
Ne. (smích)

Moc děkuji za rozhovor a přeju hodně štěstí s dokončením!

WALL WORLD. JEDNOU JSI DOLE, JEDNOU NAHOŘE

Tomáš Říha | @tori_cz

Wall World

Wall World je jedna z těch zvláštních her, ve kterých pixel art ožívá s takovou elegancí, že si přejete, aby zcela nahradil ten skutečný. Ne, nemyslím nálety vesmírných monster na váš zastaralý robospider (mechanické vozítko užitečné k pohybu po zdi.) Ani ten zpropadený svět utopený ve stoleté vodě není dvakrát lákavý. Touha bojovat, stále se vracet. Hledat něco, co by přineslo celé civilizaci spásu. V tom je celý smysl života a výrazný gameplay element. A ono to funguje!

Hrajete za hlavního hrdinu, Bena, a máte k ruce šikovnou mechaničku. Ta Vám za drobnou úplatu neustále vylepšuje Vašeho mechanického miláčka. Hra se řadí mezi typické roguelite hry – ve chvíli kdy vás vesmírná monstra přece jen přes veškerou snahu dostanou, uniknete v záchranném modulu zpět na základnu. Máte tak šanci se vrátit do boje zpět v novém. Samozřejmě si nejdříve koupíte nové technologie a vylepšíte ty stávající. Každý průchod hrou je tak o něco snažší; dovolím si dokonce i tvrdit, že mnohem zábavnější!

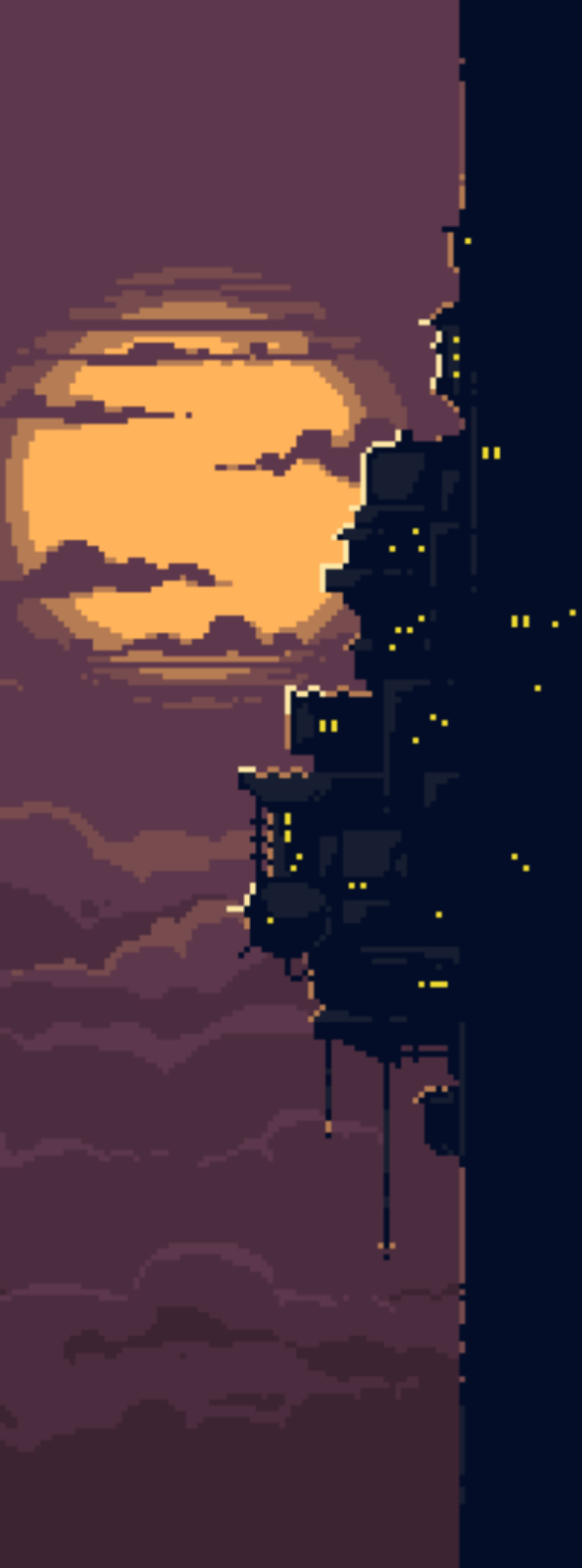
Boj o čas!
Základní game loop je prostý. Začínáte vprostřed zdánlivě nekonečné zdi a můžete se pohybovat nahoru a dolů. Ve zdi jsou viditelně slabá místa a váš robospider se tak umí provrtat skrz. Tady máte první výraznou naplň hry — uvnitř zdi laserem ničíte bloky různých materiálů a snažíte se najít cenné kovy, ukryté technologie či pokročilé zbraně. Co chvíli se musíte vrátit zpět; jednak vám dochází místo pro kovy, druhak také z dálky slyšíte, jak se vaše osamocené vozítko snaží někdo přeměnit v kovoprach. Úspěšnost nepřátel? Vysoká.

Vesmírní chameleoni? Ne, děkuji!

"Bože, jsem úplně na konci dolu, hluboko ve zdi!" napadne vás náhle. Rychle, zpět, bránit! Druhý game element je na světě, všechnu tu mimozemskou havěť je potřeba pobít. Hotovo, uff, tak rychle pro zbytek cenností a najít nový důl. Vylepšíte si oblek a laser, abyste se zdí probíjeli rychleji. Kam dřív skočit? Zase už je tu další vlna nepřátel? Jakože cože? Neustálý tlak na efektivitu a střídání grindu a boje je vysoce adiktivní!

Upgrade kam se podíváš

Vylepšování vozítka, zbraní, obleku i nalezených technologií za nalezené drahé kovy probíhá skrze stromy technologií zatímco jste v robospideru. Tato vylepšení jsou s jeho zničením nenávratně pryč, ale zoufat nemusíte! Trvalá vylepšení si koupíte právě při návratu na základnu. Vylepšujete rychlost, brnění, přidáváte možnost skákání, přídavné těžící mechanismy, rakety, nebo speciální lasery. S každým vylepšením se vracíte do ringu znatelně sebejistější. Tentokrát to určitě vyjde!



Like a boss

Čas mezi vlnami nepřátel vám dává šanci si co nejvíce vylepšit své technologie, abyste mohli změřit síly s – jistě jste to čekali – bossem. Jestliže se vám podaří ho porazit, tak se po nějaké době vrátí zpět a je silnější. Jak to celé skončí vám prozrazovat nebudeme, ale pevně věříme, že přijdete společně s Benem na to, jak celou tíživou civilizační situaci vyřešit.

Za svojí milou cenu okolo 7€ za 8 až 10 hodin zábavy se jedná o hru, které nelze příliš věcí vytknout. Její grafický styl, promyšlené mechanismy i dobrý mix několika žánrových principů si za nás zaslouží pozornost každého hráče, který má rád výzvy a při pohledu na strom vylepšování se usmívá jako měsíček na hnoji.

Come to think of it, in a way I don't really exist.

249389
Play
X5

PLOT OF THE DRUID PŘIPOMENE TERRYHO PRATCHETTA

Marcel Mojžíš | @moyzis92

Plot Of The Druid

Yakir Israel, zakladatel a šéf Adventure4Life Studios, má za sebou úspěšný Kickstarter se svou první komerční adventurou Plot of the Druid. Hra byla na Kickstarter poprvé uvedena v roce 2021 a díky podpoře fanoušků vybral autor přes 32 tisíc dolarů. Vybraná částka umožnila hru vydat v sedmi jazycích a v angličtině také plně nadabovat veškeré konverzace. V prosinci loňského roku přidali autoři další jazyky včetně češtiny, v prologu ale aktuálně čeština chybí.

Hlavním hrdinou je učedník Jase, který sice chce být druidem, ale studium mu tolik nevoní. Rozhodne se tedy své závěrečné testy vyřešit zkratkou – krádeží léčivého lektvaru. Tak začíná prolog Nightwatch, který je volně ke stažení na Steamu a funguje jako demo.

Na první pohled zaujme inspirace klasickými adventurami od LucasArts nebo Sierry. Jedná se o klasickou 2D point-and-click adventuru, prim tak budou hrát dialogy, prozkoumávání a sbírání předmětů, jejich logické používání nebo řešení zapeklitých hádanek. Grafika je ručně kreslená a poměrně detailní, hlavně co se týče animací postav. Ovládání je podobné starým adventurám. Byť hra nenabízí klasické menu se všemi možnými interakcemi (podívej, seber, použij, promluv…), každý aktivní předmět lze nejen prozkoumat nebo použít, možností interakce je více. Hra se tak odklání od moderního schématu „levý klik použít/sebrat, pravý klik podívat“ . Přesto jsou interakce s objekty omezeny jen na ty logické, nedostavuje se tak paralýza možností, kterou jsem zažíval třeba u Indiana Jonese z počátku devadesátek. Některé moderní zjednodušující prvky se do hry přece jen dostaly. Jedním tlačítkem je možné

zobrazit aktivní předměty, čímž se vyhneme pixel huntingu. Hra nabízí také volbu ze dvou obtížností, v té jednodušší jsou vynechány některé hlavolamy. Pro mladší publikum možná vhodné, ale pro ostřílené adventuristy nebude lehká obtížnost vůbec relevantní. Hlavolamy jsou přece důležitou součástí žánru!

Hra poměrně záhy v prologu představuje velice zajímavou a neotřelou mechaniku – možnost proměnit se v mývala. Tato schopnost umožňuje Jasovi využít lepšího čichu a rozšířených možností pohybu díky šplhání, avšak zároveň znemožňuje používat inventář. Mezi formami lze volně přepínat a musím říci, že se mi toto kreativní myšlení velice líbí! Autor slibuje možnosti různého řešení situací a více dostupných zvířecích forem v navazujících kapitolách. Zjednodušení na jedné straně tak může být vybalancováno rozšířenými možnostmi průchodu hrou.

Dialogy jsou slušně nadabované a snaží se o britský humor ne nepodobný Pratchettově Zeměploše, na kterou se hra tu a tam odkazuje. Třeba ikonou deníku, který drží orangutan, knihovník Neviditelné univerzity. Jestli je humor britský nebo suchý, to nechám na každém z vás, každopádně mně vtipný

přišel, ale jsem si vědom toho, že tady se budou názory rozcházet. Autor sám zmiňuje adventury Discworld a Simon the Sorcerer jako hlavní inspiraci.

Hra vychází po kapitolách, aktuálně je k dispozici prolog a dvě kapitoly. Těšit se můžeme na další tři, které završí Jasův příběh. K dispozici je verze pro Windows, Mac i Linux a v early accessu je možné zakoupit hru za 12,49 €. Fanouškům point-and-click adventur doporučuji si bezplatný prolog vyzkoušet. Zabaví zhruba na hodinku a prozradí, jestli se na plnou hru těšit nebo ne. Já mám nevážné fantasy rád, takže se těším moc!

ZAŽIJ TO PRAVÉ RETRO

/RetroHryCZ

tap / klik tady

SOLIDNÍ PŘEVODOVKA? METAL GEAR SOLID!

Daniel Kubík | @m1m1nko

Metal Gear Solid

Metal Gear Solid je akční stealth videohra vyvinutá a vydaná společností Konami pro PlayStation v roce 1998. Byla režírovaná, produkována a napsána Hideo Kojimou a navazuje na videohry Metal Gear a Metal Gear 2: Solid Snake pro MSX2, na kterých Kojima také pracoval. Ve hře zaujímáte místo Solid Snakea, agenta speciálních sil, který je povolán do akce, aby zneškodnil teroristickou skupinu FOXHOUND, která obsadila jadernou zbraňovou základnu na Aljašce. Snake musí infiltrovat základnu a zachránit rukojmí, včetně prezidenta Spojených států.

Metal Gear Solid je průkopnickou hrou v žánru stealth. Byla jednou z prvních her, které plně využily 3D grafiky a prostředí k vytvoření realistického a napínavého zážitku. Hra také zavedla mnoho nových mechanik, jako je krytí, šplhání a boj zblízka, které se staly standardem pro stealth hry.

Metal Gear Solid byla kriticky i komerčně úspěšná, prodalo se jí přes 7 milionů kopií po celém světě. Hra je považována za jednu z nejlepších videoher všech dob a získala mnoho ocenění, včetně hry roku od GameSpot a IGN.

Za mě je to na PS1 nejlepší stealth hra díky na tu dobu výbornému zpracování 3D grafiky.

Metal Gear Solid je stále populární i dnes, byla znovu vydána pro mnoho různých platforem, včetně PlayStation 3, Xbox 360, PC a Nintendo Switch.

HOGWARTS LEGACY NA NINTENDO SWITCH

Filip Kunz | @filuta.origin

Hogwarts Legacy

Každý fanoušek malého brýlatého kouzelníka s jizvou na čele ve tvaru blesku z knižní série od J. K. Rowlingové jistě zachrochtal blahem, když bylo oznámeno vydání herního zpracování. Nikoliv však o tomto kouzelníkovi ani jeho přátelích, nýbrž o samotné škole čar a kouzel v Bradavicích. Ovšem skutečné drama nastává ve chvíli, kdy je oznámeno, že titul vyjde také pro konzoli Nintendo Switch. Tím se herní komunita rozdělila na dva tábory. Zatímco majitelé konzolí

Nintendo se těší úspěchu, že se na ně nezapomnělo a budou si moci tento titul také zahrát, hráči ostatních herních systémů zastávají názor, že na Nintendo by měly být vydávány pouze exkluzivity jako Super Mario Bros. nebo The Legend of Zelda. A protože nejsem zastáncem tohoto kontroverzního názoru týkajícího se omezování vydávání nových a náročnějších titulů pro Nintendo Switch, pojďme se podívat blíže na Hogwarts Legacy optikou nečara ze světa mudlů.

Úvodní menu působí velice příjemně. V komnatě nejvyšší potřeby vás přivítá herní postava, kterou lze vytvořit ze široké nabídky účesů, barev pleti, vlasů a očí, včetně detailů jako jsou obočí, kruhy pod očima nebo jizvy. Na samotném začátku vás celkem krátkým tutoriálem provede profesor Fig. Toho budete dále průběžně potkávat v celé hře až do samotného konce. Příběhová linie není nejdelší a o uspokojivou dobu hraní se postarají vedlejší questy, spousta logických hádanek a soubojů, od jednoduchých, přes souboje s trolly, až po ty nejnáročnější bossy.

Více než samotné výuce s profesory se budete věnovat objevování Bradavic a celkem širokého okolí, do kterého se musíte dopracovat. Vzhledem ke strukturovaným dialogům

Fig at the tower

a častým možnostem volby je absence CZ lokalizace velkým mínusem.

Pokud totiž nebudete dobře vědět, jak správně odpovědět, může se také stát, že se nenaučíte tři kletby které se neodpouštějí, tedy Imperius, Cruciatus a Avada Kedavra. Ovšem ostatní kouzla vás samozřejmě neminou a poté co se je naučíte, můžete si tvořit sady kouzel po čtyřech kouzlech, kdy přepínání mezi jednotlivými sadami je celkem jednoduché a rychlé.

Ve hře na vás čeká na každém rohu nějaká ta rostlina, houba, pijavice nebo jiný materiál, ze kterého se dají vařit lektvary. Recepty a samotné ingredience k lektvarům se potom dají koupit u obchodníků například v Prasinkách ale i jinde. Jako kouzelnické RPG hra působí jako pevný celek a jen těžko budete hledat mezery působící nekonzistentně.

Po grafické stránce je hra samozřejmě ochuzena o detaily, což je znát hned od samého začátku, například na vlasech postavy, kde vývojáři využili standardní design vlasů používaný u jiných náročných her. A ani spojovací most v Bradavicích nebyl ušetřen před šetřením paměti RAM a místo něj byla do hry vložena dlouhá a hlavně krytá chodba. Stejně tak textury samotného okolí jako stavby a nebo krajina jsou prezentovány tak trochu v „úsporném režimu“, s čímž majitelé Nintenda museli počítat.

Ovšem je třeba zmínit, že ten, kdo si kupuje Nintendo Switch, si vědomě nekupuje konzoli, která byla vytvořena pro prezentaci grafické budoucnosti. Každý uživatel totiž ví, že Nintendo je založeno na „funkční zábavě“ ověřené dlouhými roky, které Nintendo působí na trhu. Zkrátka 130 let zkušeností nezpochybní pár vět o next-gen konzolích.
A proto i Hogwarts Legacy je titul, u kterého je třeba přimhouřit oko. Za cenu odpuštění si totiž zahrajete toto nabušené RPG kdekoliv a kdykoliv bez nutnosti připojení k internetu.

Ale nemůžu chválit a obhajovat do nekonečna. Hra má i svoje vrtochy. Například při přechodu do jiné oblasti či sektoru mapy, který je u ostatních konzolí téměř bez načítání, u konzole Nintendo Switch čekáte nejméně 10 vteřin na načtení a to samé se opakuje při vstupu do různých obchodů a budov, které pro vykreslení použijí novou „epizodu“. Ve chvíli, kdy opouštíte shop, je dobré použít rychlé cestování, čímž se vyhnete dvojímu načítání a ušetříte desítky mrtvých vteřin

Výkon nám dovolí maximálně 30 FPS se zkrácenou vykreslovací vzdáleností, kdy propady FPS nejsou sice velké, ale jsou docela časté, ale i to Nintendu odpouštím.

Závěrem se hře dá vytknout pouze občasné padání s hláškou „software error“ ovšem s velkou pravděpodobností se tento problém dá řešit přesunem dat z paměťové karty do vnitřní paměti konzole.

Z hlediska příběhu, plynulosti, designu a celkové hratelnosti hodnotím tento kouzelnický software dosti kladně a to 87 %.

Neplecha ukončena, Nox.

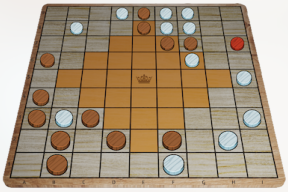
NOVÝ SWITCH OFICIÁLNĚ

Dva roky Nintendo svěřepě odmítalo jakékoli spekulace o nástupci veleúspěšného Switche. Mlčení prolomil prezident Nintenda Šuntaró Furukawa sedmého května, kdy na sociální síti X tweetoval, že oznámení nástupce konzole Nintendo Switch proběhne ještě v letošním fiskálním roce. Nemáme se ale těšit, že bude nová konzole představena už v červnovém Directu. A to je pochopitelné. Lineup her na aktuální konzoli se ještě rozroste o další tituly a na ty se zaměří Nintendo Direct. Prodeje aktuální generace by tak ještě mohly poskočit. Fiskální rok končí v březnu, můžeme se tak dočkat někdy zkraje roku 2025. Nebo třeba v období Vánoc 2024. Nintendo si je vědomo důležitostí nové konzole, vždyť Switch je aktuálně se 140 miliony prodaných zařízení druhou nejprodávanější konzolí všech dob! Na první Playstation 2 ztrácí už "jen" 15 milionů prodaných kusů. Nový Switch se tak zcela jistě bude držet zajetých kolejí a bude spíše evolucí v žánru, než zbrusu novým zařízením.

ČESKÁ DESKOVKA USPĚLA NA ITCH.IO

Kdo jste byli někdy v Římě, mohli jste si všimnout, že deskové hry byly oblíbenou kratochvílí. Staří Římané hráli kostky či klasické deskovky kde se dalo. V ruinách Caracallových lázní jsou dodnes patrné důlky po kuličkách lemující pozůstatky bazénů a ve Forum Romanum bylo nalezeno přes sto herních plánů. Na římskou deskoherní tradici navazuje i české nezávislé studio ZxRetroSoft, které bralo v soutěži AGK Finish It! 2024 na portálu itch.io první místo se svou hrou Amoriax! Oba hráči začínají se stejným počtem žetonů, podobně jako např. v dámě, a mají jeden cíl – zmocnit se koruny uprostřed hrací plochy. Žetony však nelze přemisťovat libovolně, oba hráči tak musí taktizovat a přemýšlet dopředu. Typická deskovka, která má snadná pravidla a hluboký gameplay. Kdo máte rádi dámu či šachy, směle do toho!

Hrát lze v prohlížeči nebo na Windows.



Amoriax

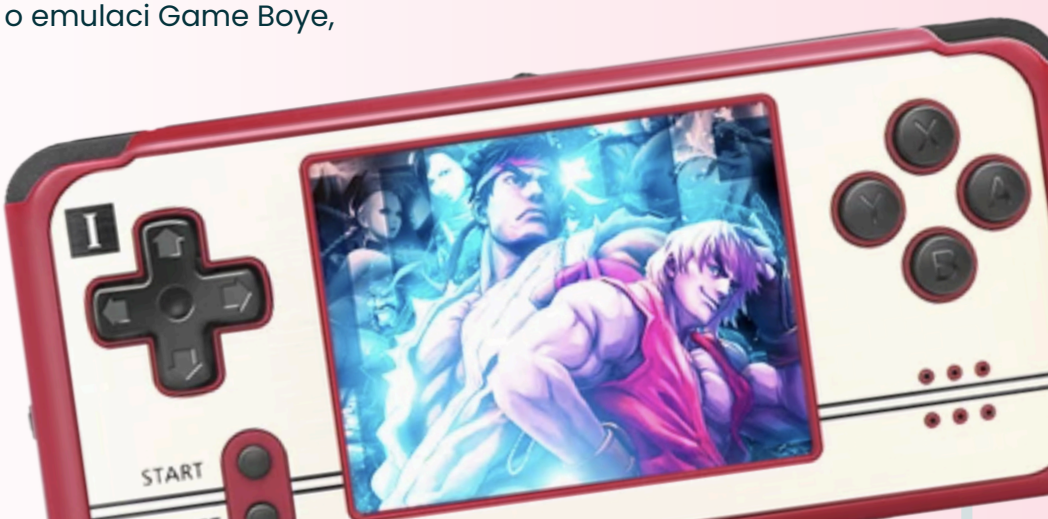
KONZOLE K101+ JE NOVÝ GAME BOY ADVANCE

Marcel Mojžíš | @moyzis92

Game Boy Advance vyšel v roce 2001 jako nástupce Game Boye Color. Přinesl vyšší výkon, zpětnou kompatibilitu a hromadu her od Nintenda i od vývojářů třetích stran. V roce 2003 vyšel facelift Game Boy Advance SP s podsvíceným displejem, ale horší ergonomií. Později vyšla ještě zmenšená verze Game Boy Micro, která je dnes velice oceňována mezi sběrateli. Celkem se konzolí z rodiny GBA prodalo 81 milionů kusů. Původní GBA se prodává v bazarech jak v originálním stavu, tak s hardwarovými úpravami. Nejoblíbenější modifikace je podsvícený IPS displej často doplněný novým šasi. Takové tuningy Game Boy Advance se dají pořídit cca od třech tisíc korun. Chcete-li si zahrát originální cartridge a nechcete utrácet za originální konzoli, má pro vás řešení

společnost Anbernic, čínský výrobce handheldů. Je to model K101+; hardwarový klon, na kterém lze spustit GBA kazetky nativně, bez emulace, tedy v maximální možné kvalitě. Podporuje i originální kabel GBA link pro lokální multiplayer (např. pro trejdování pokémonů či Mario Kart). Kvalita zpracování je slušná a konzole působí oproti konkurenci robustně. K101+ navíc nabízí podsvětlený LCD displej. Svůj cenný Game Boy tak můžete nechat ležet a ušetříte polovinu nákladů za LCD modifikaci originálu. K101+ se totiž dá sehnat od 1500 korun na tržišti Aliexpress. Výhodou může být i přibalený adaptér pro SD kartu, který rozšiřuje možnosti konzole o emulaci Game Boye, GB Color, NES a Sega Master System. Z micro SD karty lze pouštět i GBA hry a homebrew. Kvalita emulátoru je průměrná. Cartridge Everdrive nebo EZ Flash nabízí lepší emulaci a jsou s K101+ kompatibilní také. Nevýhodou oproti originálu však je absence zpětné kompatibility s kazetkami pro původní Game Boy a Game Boy Color. Jste tak odkázáni na emulaci. K101+ lze použít i jako MP3 přehrávač.

Jestli máte plonkové kazetky pro GBA, může být K101+ dobrou volbou. Pokud však sháníte hlavně emulátor do ruky, poohlédněte se po jiných modelech.



Červnová Soutěž o hry

Ve třetím čísle Freeportu poprvé soutěžíme o hru pro dva! Akční scrollovací střílečka Broforce je ideální hrou pro multiplayer s kamarádem. Zapoj se do soutěže a vyhraj dva klíče na GOG! Co je třeba pro výhru udělat?

1. Lajknout náš Freeport Magazine na Facebooku.
2. **Označit kamaráda**, se kterým si chceš Broforce zahrát, v komentářích pod **soutěžním příspěvkem**
3. Počkat do **30.6.**, kdy na Facebooku vylosujeme výherce

GAME OVER

Víc se do třetího čísla nevešlo. Dejte nám vědět, co se vám nejvíc líbilo, nebo na jakou zajímavou hru se těšíte. Podělte se s námi o vaše tipy na Facebooku a nezapomeňte se přidat na Discord server Freeportu, kde probíráme vše od nezávislých her po deskovky.

Připojit se na Discord Freeportu

Na co se můžete těšit příště? Třeba na rozhovor s českým vývojářem o nedávno vydané real time strategii, tip na stavbu levného PC nebo výběr her z hackathonu Spring Game Jam. Nebude chybět ani soutěž nebo tuzemské hry! Zatím se mějte fajn a za 6 týdnů na viděnou!

Redakce Freeport Magazínu

redakce@freeportmag.cz

Marcel Mojžíš
@mojmarc

Filip Kunz
@filuta.origin

Daniel Kubík
@M1m1nk0

Tomáš Říha
@tori_cz

Tady může být i Tvoje jméno.

Děkujeme za
veškerou podporu ❤

🥳 Zalkanius

🎉 Wratko

🔥 Ján Breza

TvojeJméno007

JménoTvojíMámy42

tap / klik tady

@forendors.cz/freeportmag